

JOGOS DE 8 BITS

Por VÍTOR PEDRO

Pokes & Dicas

DEPOIS DA GUERRA é mapa que nos ocupa um pedaço do espaço de hoje. Quase esteve para ir para o lixo mas houve um monstro que o achou engraçado. Salvo estúpido os esforços do António e Pedro Vieira, que escrevem desde a Rua Luis de Camões, 88, r/c — 3000 Coimbra. É destes leitores a carta que se segue.

Estou mais uma vez a escrever aí para «A Capital» com muito gosto. Agora é para enviar alguns «pokes», carregadores e também algumas «dicas», e o mais importante (pelo menos mais trabalhos), dois mapas de *After the War* que eu fiz. Um dá primeira parte que ficou bem e o da segunda que já não correu tão bem mas mesmo assim envio-o.

Agora fico à espera de que uma sexta-feira (ou um sábado) lá venha isto e que possa ser útil aos leitores de «Pokes & Dicas».

Queria dizer também que fiquei muito contente com a página dos *Thunderbirds* que tinha umas «dicas» e um mapa meu da 1.ª parte.

Despeço-me por hoje e espero enviar brevemente mais coisas.

«Dicas»

AFTER THE WAR — Na 1.ª parte há que lutar com os nossos inimigos, cuidado com as bombas e há três inimigos um pouco maiores no final de cada «stage».

2.ª parte — Aqui já é muito mais difícil, pois agora fazemos uso de uma arma mas temos inimigos a vir de cima (armas mecânicas) e homens que nos atacam de frente e por trás. No final de um dos «stages» aparece um homem em cima de uma máquina e que nos ataca.

OBLITERATOR

- 10 LOAD * * CODE
- 20 POKE 25095,16: POKE 25094,99: POKE 25104,299: POKE 25105,0
- 30 FOR N=65030 TO 65027: READ A: POKE N, A: NEXT N
- 40 DATA 62, 201, 60, 110, 139, 62, 24, 50, 71, 105, 175, 50, 10, 139, 33, 16, 99, 17, 64, 91, 1, 18, 148, 237, 176, 195, 64, 91
- 50 RANDOMIZE USR 25000

STORM LORD 48K

- 10 CLEAR 25999: LOAD * * SCREENS: LOAD * * CODE
- 20 FOR F=35710 TO 35712: POKE F,0: NEXT F
- 30 POKE 35840,0: POKE 35988,0: POKE 58125,0: POKE 61780,99: POKE 61273,0
- 40 PRINT USR 34635

STORMLORD 128K

- 10 CLEAR 25999: LOAD * * SCREENS: LOAD * * CODE
- 20 FOR F=35707 TO 35709: POKE F,0: NEXT F
- 30 POKE 35837,0: POKE 35920,0: POKE 58125,0: POKE 61813,99: POKE 61306,0
- 40 PRINT USR 34635

RESCATE ATLANTIDA — Códigos

- Fase 2 — 9E2E4E6D
- Fase 3 — 9E0E4E6D

ADVANCED PIMBALL SIMULATOR — POKE

- 34486,201 (bolas infinitas)

ROCK'N ROLLER — POKE 26936,201 (imunidade)

R-TYPE — POKE 50048,62 (imunidade)

CRAZY CARS — POKE 29403,0 (vidas infinitas)

SUPERTRUX

- 10 CLEAR 24999: LOAD * * CODE: POKE 64246,16: POKE 64247,254
- 20 FOR F=64256 TO 64274: READ A: POKE F,A: NEXT F
- 30 DATA 49, 57, 50, 57, 32, 65, 77, 65, 68, 79, 82, 32, 77, 69, 82, 67, 72, 65, 78
- 40 FOR F=65040 TO 65046 READ A: POKE F,A: NEXT F
- 50 DATA 175, 50, 178, 95, 195, 32, 95
- 60 LET A=USR 64238

H.A.T.E. — POKE 53246,14 (energia)

MUNSTERS — POKE 37891,0 (tempo)

WEC LE MANS — POKE 26110,34 (tempo)

SILKWORM — POKE 47894,0 (imunidade para o helicóptero)

THE NEW ZEALAND STORY — POKE 49344,0 (auto-fירו)

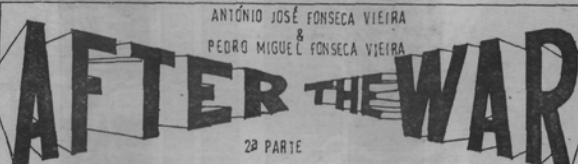
INDIANA JONES AND THE LAST CRUZEADA

— Depois de se apantiar a cruz deve-se voltar atrás e subir, depois andar para a direita até ao comboio, aí há sete carruagens com girafas e rinocerontes a passar.

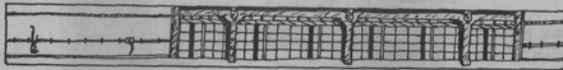
ROCK STAR ATE MY HAMSTAR — Começos por escolher um (ou mais) artista para sermos o seu empresário. Devemos iniciar a digressão de sete dias numa universidade, cobrando 20 libras por cada bilhete. Devemos aceitar um patrocinador e para gravar discos devemos aceitar



1ª PARTE



2ª PARTE



uma proposta da editora que oferece 15%. Quando lançamos um «single» devemos fazer um bom teleclisco. Cuidado com as propostas para os concertos de caridade.

Comando Tracer

Uns sabem como fazer depois da cruz, outros nem à cruz chegam. Ou talvez já o façam agora, que alguns meses tem a carta aqui publicada. Venda do leitor Fernando Manuel Brito Costa, do Casal de Santa Filomena, Rua V, 263, Mina, 2700 Amadora. É com a carta deste leitor que se fecha a edição de hoje.

Olá! Como vai isso de correspondência? Muita, não? Eu sou o Fernando Manuel Brito Costa, da Encosta Nascente da Estrada Militar Rua «V» n.º 263 — Mina — 2700 Amadora, e venho colaborar no «Pokes e Dicas», com algum material que envio, juntamente com alguns pedidos de ajuda. Já vai...

HOPPING MAD

- POKE 41963,0 (vidas inf.)
- POKE 41707,0: POKE 41708,0
- POKE 41709,0 (tempo inf.)

AFTER THE WAR Código para a 2.ª parte 94656981.

REX

- 10 REM REX 1.ª PARTE
- 20 CLEAR 24999
- 30 INK 3: PAPER 3: BORDER 3: CLS
- 40 LOAD * * SCREENS
- 50 PRINT AT 0,0:
- 60 INPUT "VIDAS INF.?" (S/N) : AS
- 70 IF AS = "S" OR AS = "s" THEN POKE 40057,0
- 80 INPUT "ESCUDO INF.?" (S/N) : AS
- 90 IF AS = "S" OR AS = "s" THEN POKE 39396,0
- 100 INPUT "BOMBAS INF.?" (S/N) : AS
- 110 IF AS = "S" OR AS = "s" THEN POKE 38745,0
- 120 RANDOMIZE USR 38010

- 10 REM REX 2.ª PARTE
- 20 CLEAR 24999
- 30 INK 3: PAPER 3: BORDER 3: CLS
- 40 LOAD * * SCREENS
- 50 PRINT AT 0,0:
- 60 INPUT "VIDAS INF.?" (S/N) : AS
- 70 IF AS = "S" OR AS = "s" THEN POKE 40303,0
- 80 INPUT "ESCUDO INF.?" (S/N) : AS
- 90 IF AS = "S" OR AS = "s" THEN POKE 39170,0
- 100 INPUT "SEM CHAVE?" (S/N) : AS
- 110 IF AS = "S" OR AS = "s" THEN POKE 56103,201
- 120 RANDOMIZE USR 38000

MUTANTZONE Carregar simultaneamente em "C", "H", "A", "R", "L", "Y"; para vidas in no primeiro quadro que aparece e uma vez dentro do jogo, carregar em "E", "A", "S", "Y" para imunidade. Este trupe resulta nas 2 partes do jogo.

R-TYPE

- POKE 33374,0 (vidas inf.)
- POKE 37362,201 (imunidade)

COMANDO TRACER

O objectivo deste jogo é destruir os planetas que aparecem antes de começar a acção, para isso temos que activar um certo n.º de detonadores (7, no 1.º nível, por exemplo) com as pilhas que aparecem no ecrã, tendo que as apertar (claro), depois dirigimo-nos a nossa nave para as cabinas onde se encontram os detonadores e com estas carregá-los, depois de activarmos o primeiro detonador o tempo começa a contar, podemos fazê-lo parar apertando uns relógios que aparecem a «bailar» no ecrã. No fim de activarmos todos os detonadores vamos até uma pequena plataforma poeando nela e assim passaremos a um outro ecrã onde veremos o planeta a explodir (é um espectáculo, acreditem!).

E agora... pedido de ajudas para:

INDIANA JONES AND THE LAST CRUZEADA

— O que tenho que fazer para alcançar a cruz? Qual o caminho a percorrer depois daquele sítio em que se vê a cruz?

LAST NINJA II — Como sair do 3.º nível?

PAC LAND — Como passar aquele quadro em que não há chão?

JAWS — Qual o objectivo?

É fico-me por aqui, espero que o material venha a fazer jeito a alguém! Espero que me possam ajudar.

POKES & DICAS

JORNAL «A CAPITAL»

TRAVESSA POÇO DA CIDADE, 26
1124 LISBOA CODEX

GUERREIRO NINJA COROADO DE ÊXITO

Título: SHADOW WARRIORS

FINALMENTE chegou o tão esperado *Shadow Warriors* convertido pela Ocean, que não é mais do que um soco-nes (ideia que já remonta ao *Renegade*).

Sem dúvida que se nota agora uma melhoria na cor e nos gráficos, mas a verdade é que o mercado começa a estar saturado deste tipo de jogos, apesar de serem os mais cobicados.

Quanto ao jogo, o cenário criado é a degradada metrópole americana, onde tudo corria bem, até que misteriosas forças do mal se infiltraram na escola de artes marciais de *Shadow Warrior* a fim de destruir o antigo líder e encerrar a escola para sempre.

A missão do herói (a versão de oito bits é só para um jogador) é simples, ao longo de seis níveis de *scroll* horizontal, destruir todas as forças malignas ao soco e outros golpes de ocasião. Como sempre, no final de cada nível há que lutar com um chefe que por sinal tem três vezes a nossa altura, incluindo o «big-boss» (no sexto nível). Trata-se de um «beat'em up» muito semelhante a anteriores produções, mas além de ser mais rápido há que contar com um melhor uso da cor. Quanto a golpes, há de tudo, dos mais elementares socos até pontapés e mortais para a frente e para trás. Se todos estes golpes não chegarem e

se revelarem até pouco potentes face às forças inimigas, há a possibilidade de apanhar espadas e outros objectos.

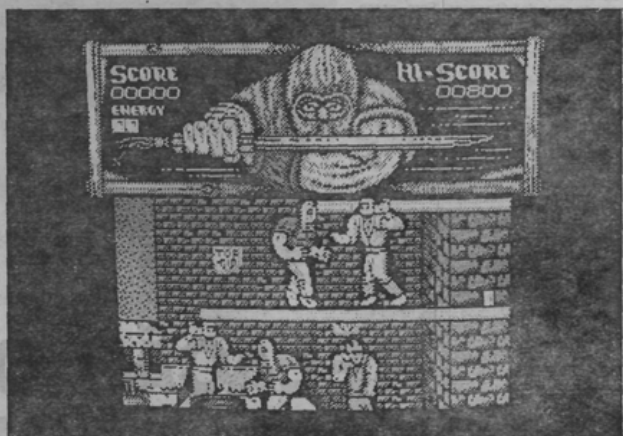
No fim é a surpresa, porque há mais quatro créditos à espera de serem utilizados.

Género: Acção
Gráficos (1/10): 9
Movimentos (1/10): 8
Dificuldade (1/10): 7 (Inicial)
Conselho: Indispensável para apreciadores.

9



O que mais salta à vista em *Shadow Warriors* é um óptimo uso da cor que realça melhor os cenários de acção



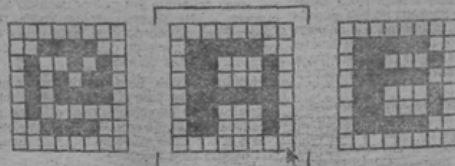
Com o ecrã a abarrotar de bichinhos, é chegada a hora do desespero. Como dar vencimento a gente tão determinada? Aceitam-se sugestões

Print File Attrs. Paint Misc. Undo
Windows Fill Ma Text S

Left to right
Downwards
Normal height
Double height
Triple height
Normal width
Double width
Triple width
Sideways
Bold
Caps, Lock
Snap
Snap
Snap

O *Font editor* do *Art Studio* pode ser um bom caminho para construir gráficos a introduzir num jogo feito pelo utilizador

Font Editor
File Character Font Misc. Menu



!"#\$%&'()*+,-./01234567
89:;<=>?@ABCDEFGHIJKLMNO
PQRSTUUVWXYZ[\]^_`ab cde f g
h i j k l m n o p q r s t u v w x y z 1 2 3 4 5 6 7 8 9 0

Redefinindo a usual rede de caracteres do Spectrum, pode-se trabalhar com letras de «design» inovador, além de novos gráficos a acrescentar aos 21 UDG (gráficos definidos pelo utilizador)

É um facto que em Portugal há muita gente com vontade de fazer coisas no Spectrum. O problema maior que se põe é a falta de informação no que se refere a algo mais do que jogos. Está visto que pokés é que interessa, mas a verdade é que para haver jogos é preciso quem os programe.

É com o intuito de ajudar a desenvolver ideias por cá, que se publica de vez em quando o *Linha a Linha* e se tenta criar um espaço mais amplo e permanente para este tipo de material. Seja como for, aqui ficam mais algumas dicas para quem pensa desenvolver um jogo no Spectrum.

DICAS PARA PROGRAMAÇÃO

O *Art Studio* além de ser um dos programas de desenho que pode ser mais facilmente utilizado, é por certo um dos mais completos. Claro, não tão completo como o *the Artist 2*, mas quem consegue mexer em coisas tão absurdamente complicadas?

O *Font editor* do *Art Studio* esconde um modo fácil de definir redes de 96 caracteres, o que permite ao utilizador mais inexperiente trabalhar com

novas letras de diversos estilos, dando deste modo um novo visual à sua máquina.

Quem pretende alargar os tradicionais caracteres da ROM do Spectrum, há de redesenhar a usual rede a seu gosto no *Font editor* e de seguida no mesmo menu, ir ao *File* e gravar. Desligado o computador é óbvio que tudo está perdido, mas não tudo. Sempre que se pretender trabalhar com a nova rede de caracteres bastará

fazer LOAD "CODE depois de carregado o bloco tecliar POKE 23607,123 seguido de Enter, que os novos caracteres logo surgirão.

Os endereços 23606 e 23607 do Spectrum controlam o endereço inicial a partir do qual o computador usa os 768 bytes de informação.

Para se verificar qual o endereço a trabalhar, basta através do comando PEEK espreitar o valor carregado nos endereços 23606 e 23607.